

# 情報文化学科映像表現論Ⅱおよび同演習における 映像制作教育の成果と課題

伊藤 敏朗\*

2000年度から2002年度まで、情報文化学科映像表現論Ⅱおよび同演習を担当した。同科目は、前期においては映像表現技術の原理的な理解に重点を置き、後期では、履修者自身の表現意欲にもとづく自由創作（グループ制作）にとりくんで、成果物としての多様な作品を残した。その結果、映像コンテンツの制作実践はメディア・リテラシー育成のための着実な足がかりとなることが観察され、アンケート調査によっても裏付けられた。同科目の教育内容と方法、作品一覧、学生による授業評価についてまとめ、高等教育における映像制作教育の課題について考察する。

## はじめに

わが国の高等教育におけるメディア・リテラシー教育の一環として、実際に学生に映像コンテンツを制作させる例が増えつつあるが、その具体的な教育内容と方法については各地で試行錯誤が続いている状況であろう。教育目標や理念、演習方法の実践例などについて、関係者による情報交換をより活発に行い、その質を高めていく必要があると考える。

本学情報文化学科では学科発足（1996年）から2000年度までの入学者を対象とするカリキュラム（以下旧カリという）において、映像表現論Ⅰ・Ⅱおよび同演習を設け、映像制作教育をおこなってきた<sup>1)</sup>。筆者はこのうち2000年度から2002年度までの3年間、映像表現論Ⅱおよび同演習を担当した。同科目の演習においては、前期では映像表現技術の原理的な理解を目的とする規定課題の演習を中心とし、後期では履修者自身の表現意欲にもとづく自由創作作品をグループ単位で制作することを行ってきた。ここでは同科目の教育内容と方法、作品一覧、授業評価についてまとめ、高等教育における映像制作教育の課題について考察する。

## 1. 映像教育科目の位置づけ

### 1.1 映像演習科目の目標と学習内容

情報文化学科には、その教育のねらいである「情報社会について学び、コンピュータグラフィックス（CG）やビデオ作品制作など映像・音声・画像を含めたマルチメディア表現技術の習得を通じて、メディアを駆使し、新しい情報文化を創造できる人材を育成」するため、映像メディアに関連する幾つかの科目（放送論、映像コミュニケーション論など）が開講されており、旧カリにおいては2、3年次生を対象とする「映像表現論Ⅰ、Ⅱおよび同演習Ⅰ、Ⅱ」で、ビデオ番組の制作を主軸においた映像制作教育を行ってきた。同科目は専門的職能訓練を施すものではないが、映像番組制作の基礎的な体験を与えることによって、現代人に必須な教養としてのメディア・リテラシーを

\*東京情報大学総合情報学部情報文化学科

育成する一助となることが、その教育目標であるといえるだろう。

映像表現論Ⅰでは、映像メディアの発達史や映像表現の基礎知識について講義し、同演習でDVビデオカメラとノンリニア編集機の基本操作を習得する。後期演習ではグループによるスタジオ収録番組、ならびに個人または小人数による短編番組を制作する。

映像表現論Ⅱでは、Ⅰの学習成果を踏まえつつ、映像表現の科学的な原理にたちもどって理解させ、レンズの特性や映像機器の原理と構造について学ぶ。同演習では、照明や音響効果なども用いて、自らの表現意図により合致した映像制作がおこなえるような課題制作に取り組む。後期にはグループ単位で、自由な発想とテーマにもとづき、短編ドラマ、ドキュメンタリーなどを完成させる。

## 1.2 演習環境

映像制作演習のための演習環境は漸次整備が図られつつあるが、2000年度からの3年間における演習環境は、実施教室としては、スタジオ機能を備えた大教室（120教室、211㎡）、および小スタジオ機能も備えた映像演習室（121教室、152㎡）を中心として行われた。2002年度は、総合情報センターメディア調整室にバーチャル・スタジオ（51㎡）を整備し、スタジオ番組制作がここで行えるようになった<sup>2)</sup>。

映像演習室には、ノンリニア編集機12台、民生用DVビデオカメラ36台、これらに対応する付属品を納めた演習セット（マイク・バッテリー・充電器などを、ケースに一体化したもの）や三脚・マイク用ブームなどを設置して演習に供している。これらの機器はリース品で、直近では2003年4月にノンリニア編集機とDVビデオカメラが同数、最新機種に更新されている。ノンリニア編集ソフトは、Canopus社の「DV-Raptor/Storm」のシリーズを採用した。このほか同室には、35ミリ1眼レフスチルカメラ10台とその交換レンズ、その他撮影実習用機器類（配線・照明・露光計等）や、小道具・衣装、その他工材・工具・塗料、および什器類が備えられている。これら演習用消耗品やビデオテープ等購入のために、例年約90万円程度が予算化されてきた。

## 1.3 開講および履修の状況

2000年度からの3年間の開講および履修の状況について表1に示す。この間の担当教員は、映像表現論Ⅰが小町眞之教授、同演習が小町教授と筆者によるチームティーチング、映像表現論Ⅱおよび同演習が筆者であった。また、演習にはTA（大学院生のTeaching Assistant）が各コマ1名ついた。2000年度から2001年度にかけて履修希望者が増加し、2クラス開講でも映像演習室内に着席できない状況が生じたため、2002年度からはシラバスに受入履修者数の目安を1クラス36名（2クラス計72名）と表記するようにした。欠席3回で不可とするなどの単位取得条件を設けたこともあり、履修者数は適正規模におさまった。

表1 情報文化学科「映像表現論」開講・履修状況（2000年～2002年度）

科目名	履修年次・単位数・週あたりコマ数・選択および必修の別	履修学生数（クラス数）		
		2000年度	2001年度	2002年度
映像表現論Ⅰ	2年次前期・2単位・週1コマ・選択必修	92名（2クラス）	97名（2クラス）	7名（1クラス）
同演習	2年次通年・2単位・週1コマ・選択必修	93名（2クラス）	97名（2クラス）	75名（2クラス）
映像表現論Ⅱ	3年次前期・2単位・週1コマ・選択	67名（1クラス）	79名（1クラス）	75名（2クラス）
同演習	3年次通年・2単位・週1コマ・選択	70名（1クラス）	63名（2クラス）	53名（2クラス）

（2002年度「映像表現論Ⅰ」の7名は旧カリの再履修者数。「同演習」の75名は新カリ「ビデオ制作演習Ⅱ」の履修者数）

## 2. 映像表現論Ⅱおよび同演習（前期）の内容と方法

### 2.1 前期第1週～第6週（基礎演習）

映像表現論Ⅱと同演習の前期の前半（はじめの6週）、すなわち映像表現論ⅠとⅡを連続履修した場合の2年間にわたるビデオ制作教育の中間段階で、ビデオではなく、スチル写真によって映像表現の基本原則を理解させるための基礎演習（写真演習）プログラムを開発した<sup>3)</sup>。

このプログラムでは段ボール箱でカメラオブスクラを製作し、実際にフィルムを入れて撮影・現像する。次にその構造を作図によって解析し、レンズとカメラの光学的原理を理解する。最後に35ミリ1眼レフによるスライド撮影実習（屋外およびスタジオ）を行うまでを、講義と演習の2コマをセットとして6週、すなわち12コマ（のべ18時間）で実施する。

第1週で、学生達は段ボール工作や、カメラオブスクラの観察を楽しんで行うが、これで本当に写真が撮れるとは思っていない。作業中、「箱の中の光線の進路はどのようになっているか」「なぜレンズを前へ繰り出すと近くの被写体にピントがあうのか」などと問いかけながら観察・予想をさせ、また、この箱で写真を撮ることができるか、撮れるとすれば他にどのような機構が必要かを考えさせる（写真1参照）。「シャッター」「巻き上げノブ」等なんらかの精巧な機械をとりつけなければ、この箱で写真を撮ることはできないという答えが多い。

第2週で、この段ボールカメラにキャビネ版のリスフィルム（印刷版下用の低感度フィルム）を入れて撮影・現像し、プリントができあがると学生達は驚く。このような方法で科学的好奇心を刺激し、手づくりの映像表現の喜びを伝えることが、以後の講義・演習に意欲的に臨む態度の醸成にも役立つ。

第3週、これらの光学原理を作図によって確認させ、焦点距離、画角、被写界深度などの概念理解をさせる。

第4週では、フィルムの感光の仕組み、絞りとシャッター速度、外部露光計による露出計測の方法などについて教え、35ミリ1眼レフカメラの操作方法についても練習する。

第5週、グループ別に35ミリ1眼レフカメラによるスライド撮影実習を行う。スタジオでは、コマースシャルフォト・テクニクの代表的なパターンとなるような被写体のセットを組んで撮影する。

第6週で、現像したスライドの上映会を行い、露出変化にともなう結果の違いや効果、絞りの違いによる被写界深度の変化などを確認する。マニュアル操作の1眼レフカメラと外部露光計によって静止画の写真を撮影させることは、オートマチック機構の発展したビデオカメラで動画像を収録することに比べ、構図や露出の決定に時間をかけ、吟味したうえでシャッターを押すことの良い訓練になる。

表2 前期基礎演習（写真演習）の内容と各週の学習目標（キーワード）

	演習の内容	学習目標（キーワード）
第1週	グループ別に段ボール箱でカメラオブスクラを製作し、その光学的な現象と原理を確認する。	カメラオブスクラ、ピンホール、凸レンズ、ピント、絞り
第2週	製作した段ボール箱カメラにフィルムを装填し、グループごとに集合写真を撮影し、現像する。	光線束、許容錯乱円、被写界深度、感光（露光）、潜像、現像・停止・定着、ネガとポジ
第3週	現像された印画紙から画角（水平画角）を割り出し、作図によって確認する。	焦点距離、画角（水平画角・対角線画角）、フィルムの種類と大きさ、広角レンズと狭角（望遠）レンズ
第4週	カメラの種類・形態・動作原理を示し、35ミリ一眼レフカメラの操作と、外部露光計の使い方を練習する。	35ミリ一眼レフカメラ、フィルム感度（ISO）、絞り値（f 値）、シャッター速度、外部露光計
第5週	スライド撮影実習を行う。撮影セットを組み、外部露光計を用いて、絞りとシャッター速度を決定する。	リバーサルフィルム、ライティング・テクニック、露出オーバー・アンダー
第6週	撮影結果を現像し、上映・評価する。ビデオカメラのマニュアルモードによる操作についても学習する。	パースペクティブ、マニュアルモードによるビデオ撮影

以上のプログラムの目的は以下のようにまとめることができる。演習の内容を表2に示す。

- ① 映像表現には、科学的・合理的な原理がはたらいていることを理解させる。
- ② 被写体にカメラを向ける際、より深く考え、慎重かつ真剣に臨む態度を涵養する。
- ③ 映像への驚きや、手づくりの楽しさを伝え、その後に続く演習へのモチベーションを高める。

## 2.2 前期第7週～第13週（課題演習）

前期第7～13週は、課題演習として、与えられたシナリオにもとづく短編ビデオドラマ2本（現代劇と時代劇）をグループ別に制作する。


### 2.2.1 課題演習1（現代劇）

課題演習1は、全9カット約1分ほどで2人の登場人物の会話シーンを制作する。完全なシナリオ・絵コンテを与え、その指示の通りに撮影・編集することを求める。ここには次のような課題意図がある。

- ①シナリオがこの場面（シーン）で表現しようとするねらいを読解し、演出（演技・場面展開）を組み立てる。
- ②シナリオの意図に対応した各カットのアングルとサイズの意味を理解し、正しいカメラポジショニングとフレーミングをおこなう。
- ③エスタブリッシングショット、マスターショットの意味を理解する。
- ④マッチカットの意味と方法（位置・時間・動作・方向の一致）を理解する。
- ⑤イマジナリーラインの意味と方法を理解する（一部のカットつなぎにおいては、イマジナリーラインを越えている。その意味と方法を理解する）。
- ⑥フレーム単位の細かい編集をおこなうことで、会話のリズムが生きてくることの効果を確認する。
- ⑦逆光補正や、マニュアルアイリス、マニュアルフォーカスなど、正しい機器操作がおこなえるようにする。

以上のような課題意図を撮影に着手する前に解説し、これに従って撮影することを求める、いわば規定演技である。課題のコンテを表3に示す。

表3 課題演習1（現代劇）コンテ・シナリオと各カットの課題のポイント

	イメージ	シナリオ	課題のポイント
1		○大学のキャンパス 新緑のむこうに校舎が見える（F.I.）。	・ エスタブリッシングショットの意味と役割の理解 ・ F.I.の意味性
2		ベンチに座っている田中、新聞を読んでいる。 数名の学生が、その前を通り過ぎる。	・ マスターショットの役割の理解 ・ 全演技を一連のものとして演じることの練習 ・ エキストラのタイミングの演出
3		三浦がやってきて声をかける。 三浦「よう、田中。ひさしぶり。」 田中、不機嫌そうに顔をあげる。	・ フレームインの手法の理解
4		三浦、からかうように田中に話しかける。 三浦「どうしたんだよ。浮かない顔してるな。」	・ ローアングルの意味性の理解 ・ 逆光補正（またはマニュアルアイリス）の使用方法的理解
5		田中「べつに…。何だっていいだろう。」 田中、ぷいと横を向いてしまう。	・ イマジナリーラインの超越の方法の理解
6		三浦、なれなれしく田中の隣に座る。 三浦「お前、なんだか最近、つきあい悪くなったって噂じゃないか。」 田中「ほっといてくれよ。」 三浦「こないだのゼミの時だってさあ。」 田中「あー、それを言わないでくれよ。」	・ フォローバンニング（テイルトダウン）をなめらかに行う練習 ・ 台詞のスムーズなやりとりの演出
7		田中、たえかねてはき捨てるように言う。 田中「とにかく俺、最近、ついてないんだ。だからさ。もう、ほっといてくれ。たのむよ！」	・ クローズアップの意味性の理解 ・ イマジナリーラインの超越の方法 ・ 気持ちの高まりの演技の演出
8		三浦、すこし黙るが、にやりと笑う。	・ クローズアップの意味性の理解 ・ 台詞のない演技の演出
9		三浦「それじゃあ、またな。けど、明日のコンパは絶対顔出せよな。」 三浦、立ち去る。そこへ直美と由香里がやってきて、なれなれしく声をかける。 直美・由香里「田中くーん、久しぶりい。」 顔をゆがめて嘆息する田中（F.O.）。	・ エンディングカットの意味 ・ フェードアウトの意味性

### 2.2.2 課題演習2（時代劇）

古着と玩具の刀剣を使って時代劇風のショートショートを制作する。二人の侍が対峙し斬りむすぶという状況設定のほかは、台詞などは比較的自由に考えさせ制作させる、いわば自由演技である。

①現代劇よりも素早い動作（アクション）を撮影し、1秒以下の短いカットバックによって、現実以上のスピード感を編集で演出できることを理解する。

②マッチカットでありながら、編集点では数フレームを抜くことでよりスムーズなアクションがつながることを理解する。

③映像に対応した音声（音声トラック）が、カットをまたいで聞こえる効果（音声トラックのずり上げ、ずり下げなど）によって、よりスムーズな場面展開が行えることを理解する。

④玩具の刀剣にアフレコによる金属的な効果音を与えることで被写体の質感や重量感の描写までも変化することを理解する。

などが課題意図である。この課題では、現代劇で学んだことも奏功し、多くのグループがその表現能力を向上させることが観察される（写真2参照）。



写真1 段ボール箱でカメラオブスクラを製作する



写真2 前期課題演習（時代劇）作例



写真3 後期創作演習 制作風景



写真4 パーチャルスタジオ

### 3. 映像表現論Ⅱ演習（後期）の内容と方法

#### 3.1 創作演習の内容と意義

後期は創作演習とし、グループ別に学生主体のアイデアにもとづく自由なテーマの作品制作を行わせつつ指導をあたえる。前期のグループは教師が割り振ったが、後期は履修者どうしが相談して仲間を集め、授業のなかに「プロダクション」を立ち上げる。各班はおおむね4～8名程度で構成される。班長を決め、そのリーダーシップのもとに役割分担をおこなう。実際には前期のあいだにグループ編成をすすめ、夏季休業中にシナリオ・絵コンテを準備させる。後期に提出されたシナリオ・絵コンテを校閲し、実際の授業時間中に撮影できる適正規模に修正するなど、授業作品としてふさわしい内容になるよう指導を加えた上で、班別の制作活動を開始する。制作中にも各班の撮影現場を巡回し、撮影や編集について具体的な指導を加える。必要に応じて機材を提供したり、特殊な効果を加えるための補助なども行う。後期の最終週に学内で発表上映会を開催し、相互評価をおこなう。

この創作演習は、これまでに学んだ映像表現技術の集大成であるとともに、映像番組を企画・実現するという、プロジェクト遂行能力の育成という課題意図もある。映像作品の制作は、企画の段階で思い描くプラン、すなわちまだ実体が顕れない想定的概念を、シナリオや絵コンテを用いて検討・設計していく過程で現実的諸要素に分解し、これを集団作業によって再び構築し実体化していくという作業である。この間、プロダクションのメンバーには、アイデアを現実化するための強い抽象的構想力と、実際場面での制作実行力が求められ、そのためのチームワークとコミュニケーション能力が問われることになる。限られた演習環境や時間的制約のなかで、作品完成までやり遂げること、その成果物に対して観客からのフィードバックを得るということは、他の授業形態では得がたい全人格的な鍛錬と、表現能力向上の機会になっているのではないと思われる。

実際の撮影・編集作業は、週1コマの授業時間では不足で、大半のグループが自主的に授業時間外に集合して制作を行う。完成も間近になると深夜まで居残っての編集作業が続く。苦労は大きいですが、創作の歓びや達成感がそれを上回るようであり、多くの学生が熱中して行う。このように本演習における創作活動体験は、履修者の生涯にわたる映像メディアへの能動的関心を高め、受容と批評の能力を育成するというメディア・リテラシー教育の本来的意義に加えて、履修者の自己効力化が図られ、コミュニケーション能力や感受性が強化され、情報大生としての共同意識が高まるなどの多様な意義を含んだものになっている（写真3参照）。

#### 3.2 安全演習のためのガイドライン

このような授業形態において、制作活動中の事故やトラブルを未然に防止することは大きな課題である。作品の内容によっては、撮影場所は学内とは限らず、時間も不定的であり、場合によっては激しい運動をとまなうこともあり得る。商業映画のアクションシーンを見て、それを真似たものを撮りたいといった希望に対しては、プロフェッショナルでもそのための何重もの安全対策を講じたうえで行っていることを理解させ、別の表現方法（カットの省略表現）をとるなどして、想定される危険を回避するよう指導する。しかし安全な演習の実現は基本的には学生の履修態度を引き締め、楽しいなかにも緊張感のある授業を進めることが肝要である。このため、「安全演習のためのガイドライン」を設けて、授業中に履修者に1項ずつ朗読させ周知を図っているが、これまでのところ特段の事故やトラブルは発生していない。ガイドラインの内容の主な項目を表4に抜粋する。

表4 映像表現論Ⅱ演習 安全演習のためのガイドライン（抜粋）

## 映像表現論Ⅱ演習 安全演習のためのガイドライン（抜粋）

## (1) 安全に注意しよう

- ①演習中の安全は全てに優先する。作品の出来栄よりも、機材よりも優先する。
- ②演習中のあらゆる危険を避け、常に万全の注意をすること。危険は様々な、意外なところにある。
- ③自家用車の使用、刃物・火気など危険物の使用などを禁止する。
- ④撮影・照明・美術等の作業中の事故に注意する。機材・大道具の運搬中等における落下、照明の熱による火傷、配線事故による感電や火災、良いアングルを狙っての転落、美術制作等における工具による怪我などに注意する。
- ⑤撮影現場では走らない、慌てない、ふざけないこと。緊張感をもち、かつゆったり振舞うこと。

## (2) チームワークを大事にし、計画的で規律ある行動をしよう

- ①作品は、自分を含めたチームで作るものである。お互いに楽しく、気持ちよく演習できるように努めよう。
- ②事前に綿密な打ち合わせを行い、決めた約束は必ず守ろう。作業は具体的・現実的に計画し、経済的・時間的な負担はできるだけお互いに軽減しあい公平に分ちあおう。
- ③遅刻・欠席をしてはならない。しかし遅れそうなときに、急いで駆けつけるのは事故のもとである。まず連絡を1本いれよう。不慮の事態に備えてゆとりのある計画を立てよう。
- ④仲間の演出や作業、演技に集中しよう。
- ⑤撮影・録音のための機材は大事に扱うこと。

## (3) マナーを守ろう

- ①撮影場所をみだりに改変せず、壊したり汚したりしないこと。作業終了後に完全に現況復帰を行い、ゴミはすべて持ち帰り、かつ清掃して帰る。授業時間中の喫煙・飲食は禁止。劇中においても喫煙は禁止。
- ②立ち入り禁止の場所を無断で使用しない、大学の備品等を無断で寸借しないこと。
- ③劇中においても社会的マナーに反するようなことはしてはならない。
- ④他の授業の妨害となるようなことはしない。この演習のために他の授業を欠席してはならない。

## (4) 肖像権・著作権に配慮し、品格のある作品を創ろう

- ①出演者をはじめ、画面に写るすべての人には了解を得なくてはならない。風景の点描としても、無関係の人を無断で撮らないこと。食事中や化粧中の人、体操着の人、怪我や病気の人などにカメラを向けてはいけない。人間だけでなく、他人の敷地や家屋、看板、車やベットなどを撮る場合も注意する。
- ②著作権・著作者人格権に十分注意する。原作のあるものの翻案・脚色利用、画面に写るポスターや写真、テレビ画面、音楽著作権などについて十分に留意し、授業外での上映でも問題がないように気をつける。
- ③社会的規範にもとるような行為や演出があってはならない。いじめや暴力的な場面、素肌の露出や性的ほめかしは禁止する。食べ物を粗末に扱う、身障者への配慮を欠く設定、犯罪的な行為のヒントを与える等のことがないよう留意する。国籍や人種、イデオロギーや宗教に関しても配慮を欠くことがないよう注意する。
- ④大学生らしい正義感と品格をそなえた、社会性のある映像表現をしよう。

## 3.3 作品に関するドキュメントの作成

各制作グループからは、毎週の授業で、その日の作業内容についての報告書を提出させる。最後に完成映像作品のビデオテープとともに、作品に関するドキュメントを提出させる。このドキュメントに記載すべき必須項目としては、以下の①から⑨がある。ほかに、⑩から⑬も添付資料として提出させる。

- ①プロダクション名
- ②作品のタイトル
- ③スタッフの学籍番号と氏名
- ④出演者一覧
- ⑤作品のカテゴリー（ドラマ・ドキュメンタリー・アニメなどの分類）
- ⑥上映時間
- ⑦作品の概要
- ⑧プロット（あらすじ）



⑨作品のみどころ・苦勞したこと・反省点など

⑩シナリオ

⑫作品の代表的場面の静止画像データ

⑬ポスターその他作品に関する添付資料

以上のデータをもとに、発表上映会用のパンフレットを編集・配布し、当日の鑑賞の一助としてもらっている。

### 3.4 発表会と公開

後期の最終週（実際は補講期間におこなわれる）に、全作品について、学内で公開形式による上映発表会を開催し（ポスターを掲示して情宣する）、合評会を行う。観客の大半はこの科目の履修者だが、他学科や他学年の学生や学内の教職員も姿を見せる。全作品の上映終了後に観客全員から、テーマ・技術・演出などの項目別に投票してもらい、高得点のグループを表彰する。ただし、この観客評価には人気投票的な側面があるため、成績評価はこれと関係なく、教師（筆者）が作品内容を吟味して行う。

なお2003年6月からは、これらのコンテンツが、本学総合情報センター棟のビデオ・オン・デマンドシステムに搭載され、館内10箇所を設置した端末機から、いつでも視聴できるようになった<sup>4)</sup>。

## 4. 成果物と評価

### 4.1 作品の内容と傾向

表5に2000年度から2002年度までの映像表現論Ⅱの成果物の一覧を、表6にその集計を示す。この3年間に制作された作品は、全44作品。作品ジャンルを大別すると、ドキュメンタリー2本、ドラマ21本、アニメーション6本、CM5本、ミュージッククリップなど10本となっている。

2000年度は、コマーシャルやミュージッククリップなども多く、映像表現的には凝ったものもあったが、本来の課題意図である映像言語の基礎の習得という点では、そうした表現形態は、マッチカットやイマジナリーラインといった基本表現を学ぶことには不適であると考え、次年度以降は避けるよう指導することになった。2002年度では、9本のドラマ（計112分平均12.4分）と2本のアニメーション（計13分平均6.5分）に収められた。履修学生は入れ替わっていくが、年を重ねるごとに表現や内容のレベルアップが見てとれた。

ドラマ作品の主題となるものは、自由発想にもとづく創作といいつつも、比較的常識的な範疇のストーリーが多い。おおむね若者らしい感受性や正義感、問題意識の表出であり、リアリズムよりは空想的で、あまり深刻ではなく、お遊びでもない、中庸的なストーリーとなる傾向である。恋愛や友情といった身近なテーマが多いが、難病や事故、人の死などを扱ったものもあり、それがいささか安直な取り扱いのように見えるものもなかにはある。しかしながら、シナリオを書いた学生に個別にインタビューすると、そのような物語に結実するまでの過程では、様々な思いや屈折があり、必ずしも浅い考えで取り組んでいたわけではないということを知ることもしばしばある。

本演習においてドラマ制作が多くなったのは、学生が日常的にテレビのドラマ表現などに触れていて、関心や創作意欲が高い一方、ドキュメンタリーの主題となるものが学内では見出しにくく、学外に取材するだけの社会性には乏しいことも示しているように思う。これ以前の演習でドキュメ

表5 映像表現論Ⅱ演習における成果（映像作品）一覧（2000年度～2002年度）

No.	制作班名/タイトル/ジャンル等	スチル	プロットなど
1	2000年度1班 K.C.プロダクション 『東京情報大学の留学生の大学生活』 ドキュメンタリー（15分）		K.C.プロダクションのKはKOREA、CはCHINAを意味する。2つの国の留学生メンバーが本学に学ぶ留学生たちの大学生活を追ったドキュメンタリー。生活や勉強の様子、学園祭、バス旅行などを取材。
2	2000年度2班 竜プロ 『優しき逃亡者』 ドラマ（12分）		監獄を逃げ出した2人の逃亡者の友情を笑いと涙で描いたコメディ。まぶたの姉を慕って逃げる主人公とこれを追う刑事たち。刑事の聞き込みに絡む不思議な登場人物たちなどを描く。
3	2000年度3班 SPACEプロダクション 『Who is God?』 SFドラマ（18分）		事故で友人を失った主人公の科学者が、「神はおれたちに何をしてくれたか?」という疑問にかられて、「神とは何か?」という答えのない問題に苦しんだ末、高知能ロボットを開発するが、手痛いしっぺ返しを受ける。
4	2000年度4班 山崎組 『ドラエモン～のび太のほのかな片想い～』 ドラマ（9分）		何をやっても駄目な大学生のび太のもとにドラエモン（の外形の女子大生）がやって来る。のび太は甘え、ますます墮落するが、やがてドラエモンを連れ戻しに未来から迎えがやってくる。のび太はそのときになって大事なものに気づく。
5	2000年度5班 H2-High 『OH! 友達』 CM（1分）		自分のまわりには変な友達しかいない、まともな友達が欲しいと願う主人公が、友達紹介を生業とする会社のホームページにアクセスする。
6	2000年度5班 H2-High 『京都連続タライ殺人事件～予告編～』 CM（1分）		テレビのサスペンス劇場の予告編に似せた連続殺人事件ドラマの予告CM。京都に旅行にきた美女三姉妹が奇妙なタライ殺人事件にまきこまれる。
7	2000年度6班 西山プロダクション 『痛快サッパリ・ビール』 CM（1分）		サッパリ・ビールという商品のCM。スポーツをした後の一杯がおいしいということを表現するために、陽気な音楽に合わせてサッカーを楽しむ若者たちを描く。軽快なパス回しとシュート、ゴールを決めてロッカールームで乾杯。
8	2000年度6班 西山プロダクション 『MOSH UNDER THE RAINBOW』 ミュージッククリップ（5分）		人気バンドの音楽にあわせて踊る若者たちを描いたミュージッククリップ。曲名のとおり大きな輪をみんなで作って楽しむ。
9	2000年度7班 びろみ興業 『君に胸キュン』 ミュージッククリップ（5分）		なぜかのけ者あつかいにされていた主人公を、友人たちがあたたかく受け入れる。一緒に野原に出て遊んでいると、幸福のクローバーが見つかる。
10	2000年度7班 びろみ興業 『ご視聴は継続的に! びろみ興業』 CM（1分）		「びろみ興業」という映像製作プロダクションのCM。面白すぎて無計画に見すぎてしまうくらい、びろみの番組を視聴して欲しいと訴えるびろみの社員たちの人文字アニメーション。

No.	制作班名/タイトル/ジャンル等	スチル	プロットなど
11	2000年度8班 太田音楽事務所 『Cyber Hunter』 ミュージッククリップ (5分)		近未来のバーチャルバトルを描くというねらいで、男たちの闘争と追跡というストーリーのあるミュージッククリップ。力強さと寂しさを兼ねもつオリジナル音楽を自主制作し、アクションに重ねた。
12	2000年度8班 太田音楽事務所 『ロートジーファイニョー』 CM (1分)		授業中に目の疲れと乾きを覚えて目をこする主人公は、隣に座っていた謎の男から唐突に目薬を受け取る。疑問に感じつつも拝借して一滴使うと、それはおそろしく強烈な刺激の目薬だった。
13	2000年度9班 ワタナベプロダクション 『カメラの夢』 アニメーション (7分)		主人公は教室のビデオカメラ。いつもの教室の中の撮影に退屈していると、絵本から呼びかけられて、本が描いている森の世界へと迷いこむ。出迎えた絵本の中の動物たちと楽しいひとときを過ごす。
14	2000年度10班 齋藤プロダクション 『Don't forget』 アニメーション (4分)		物(文房具)を粗末にする女子大生に忘れられた鉛筆君が、自分で動いて持ち主を捜してまわるというアニメーション。物を大切にしましょうという道徳的呼びかけがテーマ。
15	2000年度11班 国士無双舎A/I班 『Message from Shante』 映像詩 (4分)		ある日、フランス人形のシャンテがごみ捨て場に捨てられるが、回収直前に覚醒して社会に興味を抱く。しかし行く先々で汚染されている光景に驚き深く失望して涙をながす。環境汚染への警鐘をテーマとした作品。
16	2000年度11班 国士無双舎I/I班 『We don't go to away, We must take action !!』 ミュージッククリップ (4分)		就職説明会に出席したKID Aは、講師の大学生活についてたった3行で記入せよという設問に怒りを感じて逃亡する。しかし世間には、KID Aの想像を超える壁が待ち受けている。
17	2000年度11班 国士無双舎S班 『T-EDIT』 VJ movie (7分)		CGソフトや特殊効果を多用して完成させたVJ(ビジュアルジョッキー)のための映像クリップ。前半はスロー、後半はアップテンポにまとめた。
18	2001年度1班 Final Sunrise 『サンタ面接』 コメディードラマ (10分)		サンタになりたい人を募集するという広告を見て二人の男が面接にやってくる。現実に見るサンタは、ひどくふてぶてしく夢のない男で、面接試問も意味不明。しかし抗いもむなしく不条理な仕事へ引き込まれていく。
19	2001年1班 Final Sunrise 『フィナーレ』 ドラマ (15分)		高校時代から仲のいい2人の男友達。一人は難病におかされて進学を断念するが、それを口に出さず、その「秘密」が彼らの友情を一度は引き裂く。彼の死を直前に誤解が解け、友人は病床へとひた走るが、間に合わない。
20	2001年度2班 S.F. production 『Are You Human?』 SFドラマ (9分)		ある研究所で、自ら考え行動するアンドロイドが開発されるが、科学雑誌の女性記者が訪問すると、アンドロイドが暴走し研究所員たちを襲う。女性記者はアンドロイドの緊急停止ワクチンを手にも、単身アンドロイドに立ち向かう。

No.	制作班名/タイトル/ジャンル等	スチル	プロットなど
21	2001年度3班 ウィングプロダクション 『さよならサクラFM』 ドラマ (15分)		閉局寸前のラジオ局で繰り広げられる人間模様。社長の突然の倒産宣言をうけ、最後の放送を担当することになった放送チームのなかで生まれる友情と反発。
22	2001年度4班 協和農場 『映像栽培』 オムニバス・ドラマ (17分)		とある街で宇宙人が見つかり、カメラマンとアナウンサーが急行するが、黒ずくめの男に妨害されて仕事にならない。実はこの黒い男が宇宙人だったのだが。その他、趣向をかえたショートショート5編のオムニバス。
23	2001年度5班 es production 『a night light dancing』 ミュージッククリップ (3分)		夜の夜景をテーマに、幻想的な雰囲気とスピード感のある爽快な映像をテンポよく音楽に乗せたミュージッククリップ。映像と音楽のシンクロの一体感を表現しようとした。
24	2001年度6班 ドレミプロダクション 『Another Friend』 ドラマ (12分)		友達といつも良好な関係を築いてきたはずの主人公は最近の友達の態度の変化を気にしはじめる。そこに不思議な少年が現れて仲良くなるうちに、友情とはなにかを深く考えさせられる。
25	2001年度7班 TEAMウェスタン ラリアット 『Hey! Joccer!!』 ドラマ (12分)		アクション大作映画のオーディションを受けた主人公は、癖の強い監督達に無理難題を与えられて逆上し、自分の出番を獲得する。撮影現場では監督が、さらに人間離れたスタントシーンを要求するが、彼は受けて立つ。
26	2001年度8班 東関東漁業連合S/K班 『グルとグレ〜美しき友情〜』 アニメーション (5分)		森に住むリスのグルが、冬支度のために食料をとりに出かけると、ビーバーのグレが、グルの家を見つけて自分の家にしてしまう。戻ってきたグレはグルと喧嘩になるが、夜の嵐で家が壊れる。二匹は力をあわせて家を再建する。
27	2001年度8班 東関東漁業連合I班 『D_Boy』 アニメーション (3分)		精巧な関節をもち、こまかな動作が可能な人形をコマ撮りし、ミニチュアのドラムセットを音楽と正確にシンクロしてプレイさせたアニメーション。
28	2001年度8班 東関東漁業連合波チーム 『遅刻だ!』 ドラマ (15分)		主人公が寝坊して学校に向かうと授業は休講。学外をぶらつくと、若い女性が誰かに連れ去られているので助けようとするが、相手は強く喧嘩では敵わない。孤軍奮闘しているところへ目覚ましの音が響く。
29	2001年度9班 目もREALプロダクションU/M/M班 『違和感』 ショートムービー (3分)		謎の生物や狂次元の物体が登場する非日常的な世界の風景を、特殊効果などを多用して映像化しようとした実験作品。
30	2001年度9班 目もREALプロダクションY班 『Million Shapes』 ミュージッククリップ (5分)		軽快なテンポのオリジナル音楽（歌・演奏とも）にあわせて、町をゆく人々の多様な表情をとらえたミュージッククリップ。

No.	制作班名/タイトル/ジャンル等	スチル	プロットなど
31	2001年度10班 せつなたちプロダクション 『規格外生物物語』 SFドラマ (17分)		ある医大教授が「たのら」というミニサイズ人間の開発に成功。人畜無害な愛玩生物と思われた「たのら」は好物のおにぎりを食べて急速に成長、体調数十メートルに達する。処分を命じられた助手は生命の尊さを訴えるための行動に出る。
32	2001年度11班 K/K/S班 『フロンティア研究棟の紹介』 ドキュメンタリー (9分)		新しくできたフロンティア研究棟を留学生が訪問し、設備や内容をレポートする。
33	2001年度12班 FMプロダクション 『Think About It』 ビデオクリップ (9分)		音楽にあわせてスケートボードに興じる若者たちを描いた作品。超ワイドレンズやローアングルカットなど、映像に工夫を凝らした。
34	2002年度1班 彦☆プロダクション 『心密かに・・・』 時代劇ドラマ (9分)		青年時代には親友だった二人が、藩の領土争いにより、敵どうしとなって再会する。戦端が開こうとするとき、昔の記憶が蘇って友情が復活するが、一発の無情な銃声によって、悲劇的な結末へ導かれる。
35	2002年度2班 宇宙防衛軍 『リアルマン』 SFドラマ (15分)		秘密組織「ボンベイ」は情報大学の乗っ取り計画を企て、学生達に特殊な光線を浴びさせて次々に無気力化する。しかし情報大に通う学生木戸武士＝正義の味方リアルマンが、その陰謀に気づき、ボンベイとの死闘を繰り広げる。
36	2002年度3班 おかかプロダクション 『加害妄想』 ドラマ (13分)		友香、直美、素子は普通的女子大生だが、妄想が激しすぎるのが悪い癖である。今日もそんな3人に、さまざまな出来事がまいこんで、妄想世界へと誘われてしまう。
37	2002年度4班 全国土泳委員会 『土泳』 ドラマ・写真アニメーション (9分)		土の中を泳ぐ競技「土泳」。全国高校土泳大会の決勝にのぼりつめた主人公イバラキは、ロッカールームで宿敵トウキョウと鉢合わせする。二人の対決は土泳競技場へと続き、モグラ少年と三つ巴の戦いが始まる。土泳を写真アニメで表現した。
38	2002年度5班 紙切虫 『種ト鳥』 アニメーション (4分)		種と鳥が出会い、自らの役目をはたす物語。さまざまな工具や文房具が次々に動き出し姿をかえて鳥や種となる。鳥は夜の闇を飛び、都会の空を抜けていく。様々なアニメーション技法を駆使して幻想的に描く。
39	2002年度6班 プロダクションゼクス 『願いの招き猫』 ドラマ (15分)		不思議な招き猫を巡る親友三人の友情ドラマ。願いをかけると叶ってしまう招き猫の所有をめぐる争いが始まるが、最後のお願いに「昔のように仲良く」と願うことで救われる。
40	2002年度7班 TEAM GREEN 『Yielding Destiny Of Yusuke』 ドラマ (19分)		何をやってもついてない主人公が、公園で出会った謎の人物から謎のアイテムを預かる。その日から幸福な偶然が続くことで主人公は図に乗るが、そのアイテムにはもう一つの謎が隠されている。





No.	制作班名/タイトル/ジャンル等	スチル	プロットなど
41	2002年度8班 さくらんぼプロダクション 『KICK』 ドラマ (10分)		特にやりたいことも見つからず、毎日を無為に過ごす5人の大学生。彼らは行動のきっかけを探すうちに、唐突に「缶けり」をはじめ。童心にかえって遊ぶことで満たされる彼らだが、隠れたままの仲間の存在を忘れてしまう。
42	2002年度9班 HANAプロダクション 『いちごショート』 ドラマ (12分)		日常生活に面白さを見出せないでいる主人公の女子大生が自動車事故に遭遇し幽体離脱する。浮遊した体で友人の元へと向かうが、友の本音の言葉を聞き衝撃を受ける。そこへ謎の男が現れ、報われずとも前向きに生きることの意味を教える。
43	2002年度10班 モンキーパンキー 『すごろくビデオ』 オムニバス・ドラマ (10分)		「6」という言葉をモチーフにしたショートショート。上司に誘われて訪れたバーでは新鮮なトマトジュースが人気メニュー。なぜなら上司は課長ならぬ蚊長だった。ほか5編が、賽の目のような気まぐれを装って展開する。
44	2002年度11班 かにばさみプロダクション 『NBA (なあんつたってぶあすけをあいてる)』 スポーツドラマ (9分)		NBAにあこがれ、バスケットを愛して止まない弱小チームの3人組が、強豪チームにいじめられてリベンジを決意。謎の人物が授ける秘伝を猛特訓して再試合に臨む。超人的な秘技を繰り出して戦うスーパーバスケット試合がはじまる。

表6 映像表現論Ⅱにおける成果作品集計 (2000年～2002年度)

	制作本数 (作品完成時間)			
	2000年度	2001年度	2002年度	計
ドキュメンタリー	1本 (15分)	1本 (9分)	—	2本 (計24分・平均12分)
ドラマ	3本 (計39分)	9本 (計56分)	9本 (計112分)	21本 (計207分・平均9.8分)
アニメーション	2本 (計11分)	2本 (計8分)	2本 (計13分)	6本 (計32分・平均5.3分)
コマーシャル	5本 (計5分)	—	—	5本 (計5分・平均1分)
ミュージッククリップなど	6本 (計30分)	4本 (計20分)	—	10本 (計50分・平均5分)
計	17本 (計100分)	16本 (計93分)	11本 (計125分)	44本 (計318分・平均7.2分)

ンタリー的なものを体験しているため、自由創作ではドラマに挑戦してみたいという動機もあるだろうが、授業中の指導が、映画表現の方法と用語を軸としてすすめられ、ドキュメンタルなテーマの設定や構成法については触れることが少なかったことも原因ではないかと思う。

このほかの表現技法として、毎年、アニメーションに挑戦する履修者があり、人形アニメや立体アニメ、写真アニメなど、CGとは異なる手作り感のあるユニークな作品が生まれている。

全体的な映像表現技術は、おおむねある程度の鑑賞に堪える水準に達している。DVカメラの性能や、ノンリニア編集機の機能に救われている面もあるが、三脚を使った安定的な構図や適切なフレーミングなどに、これまでの学習成果が生かされている。ただし、撮影技術に比して、出演者の演技や芝居の演出という点ではごく初歩のレベルにとどまるものであり、熱演はしているものの台詞は棒読みである。演劇・発声訓練などは行っていない以上、この水準もやむをえないものと思われる。

作品としての巧拙はさまざまだが、テーマが意図不明であったり難解であるといったことも少な

く、ひととおりの起承転結と主題を備えた作品群になっている。逆にいえば、あまり野心的な表現は少なく、若者の作品であるわりには全体としておとなしい印象を抱くが、授業という枠組みのなかで教師がシナリオから校閲するうちに中庸なものにまとまってしまうというのは妥当なことかもしれない。

## 4.2 授業評価

この演習に対する授業評価アンケート結果を表7および8に示す。表7（アンケート結果A）は、2001年度後期最終授業の上映発表会終了後に東京情報大学授業評価アンケート用紙（全学科共通）を用いて行ったもの、表8（アンケート結果B）は、2002年度後期最終授業の同じく上映発表会終了後に、独自のアンケートを行ったものである。設問A1～A21はアンケート用紙の共通項目、設問A22～A26は同用紙のオープンアンサー項目に独自の質問を設けたもの、設問B1～B17が独自アンケートである。なお、以下に示す%は、「強くそう思う」「そう思う」「どちらともいえない」「そうは思わない」「全くそうは思わない」の5段階評価ならびに「該当しない又はわからない」の回答のうちの、「強くそう思う」と「そう思う」の合計%である。

### ①履修者の態度・反応

受講態度・履修者の受講に臨む姿勢は良好で、意欲的に取り組んでいたことがうかがえる。（A2：この授業に意欲的に取り組んだ＝89%、B1：授業・演習中は集中して熱心に取り組むことができた＝88%）

また、授業内容や方法についても、おおむね妥当なものとして評価されたように思われる。（A6：よく準備された授業だった＝91%、A8：授業の難易度は適切だった＝77%）

### ②演習の形態や環境についての評価

グループによる創作演習という授業形態についての、履修者の理解は得られたものと思われる。（A22：後期の演習形態は適切だった＝81%、A23：後期の班の編成方法は適切だった＝81%、B7：後期演習の班別の自由創作演習という演習形態は適切であった＝83%）

しかし、いっぽうで履修者は、演習に用いる機材の性能向上や台数増加、演習時間の延長などを望んでもいる。（B4：もっと授業・演習時間が長いと良いと思う＝93%、B5：演習用機材はより高度なものを使わせて欲しい＝88%、B6：演習用機材の台数は不足であった＝73%）

### ③成果物についての評価

履修者は自分の作品を含むこの授業での成果物（作品）について、おおむね妥当な水準を達成したと感じている。（A24：自分の班の作品の出来は、満足のいくものだった＝63%、A25：全体の作品の水準は、大学の授業としては満足すべきものだと思う＝76%、B9：自分の班が制作した作品の水準は、満足のいくものであった＝75%、B10：全体としての作品の水準は、本学の学生作品として満足すべきもの＝88%）

また、映像表現能力の獲得がはかられ、表現することの喜びも得られたようである（B13：映像メディアについての専門的知識や技能を修得することができた＝88%、B14：表現活動することの楽しさを味わうことができた＝83%）

そのいっぽうで履修者は、学外の人に鑑賞してもらう場合にはあまり評価はされないのではないかと、客観的に感じていようである。（B12：友人・知人が制作・出演しているから面白いのであって、一般の人々が見ても、評価してくれないと思う＝90%）

表7 授業評価アンケート結果A（2001年度末） 2002.1.16実施 履修者数63名 回答者数43名：回答率68%（空欄は0%）

設 問	は わ か ら な い	該 当 し な い 又 思 わ な い	全 く そ う は 思 わ な い	そ う は い え な い	ど ち ら と も	そ う 思 う	強 く そ う 思 う
A 1: 授業中私語もせず居眠りもせず受講態度はよかった				12%	47%	42%	
A 2: この授業に意欲的に取り組んだ				12%	47%	42%	
A 3: 授業内容について質問や発言をした、あるいはしたかった		2%	7%	26%	37%	28%	
A 4: 与えられた課題（レポート）には、積極的に取り組んだ	2%		5%	21%	33%	40%	
A 5: この科目には、もともと興味があった				5%	33%	63%	
A 6: よく準備された授業だった	2%			7%	44%	47%	
A 7: 担当者の熱意が感じられた					28%	72%	
A 8: 授業の難易度は適切だった	2%			21%	47%	30%	
A 9: 講義を分かり易くする工夫が感じられた	2%			19%	42%	37%	
A 10: 器材（OHP等）は効率的に使用された	5%			19%	26%	51%	
A 11: 教科書（配布資料を含む）の内容は適当だった	14%			19%	35%	33%	
A 12: 話し方は聞き取り易かった	7%			9%	40%	44%	
A 13: 板書された内容は読み易かった	9%			30%	35%	26%	
A 14: 学生の質問に明快に回答を与えてくれた	2%			10%	26%	62%	
A 15: 私語の注意、授業態度の指導が適切に行われた	2%			19%	51%	28%	
A 16: 時間どおりに授業が行われた	5%	5%	2%	21%	42%	26%	
A 17: シラバスどおりに授業が行われた	7%			23%	40%	30%	
A 18: 受講人数は適当であった		2%	5%	16%	51%	26%	
A 19: 教室の規模は適切であった			5%	14%	37%	44%	
A 20: この授業を受けた後、この科目に対する興味が増した				5%	40%	56%	
A 21: この授業を受講した価値があった				2%	28%	70%	
A 22: 後期の演習形態（自由創作演習）は適切だった	2%		5%	12%	33%	48%	
A 23: 後期の班の編成方法（自由意志によるメンバー編成）は適切だった			5%	14%	33%	48%	
A 24: 自分の班の作品の出来は満足のいくものだった	2%	5%	7%	23%	37%	26%	
A 25: 全体の作品の水準は、大学の授業としては満足すべきものだと思う			5%	19%	57%	19%	
A 26: この授業を通じて、自分の映像言語能力は向上した			2%	14%	55%	29%	

表8 授業評価アンケート結果B（2002年度末） 2003.1.16実施 履修者数53名 回答者数41名：回答率77%（空欄は0%）

設 問	は わ か ら な い	該 当 し な い 又 思 わ な い	全 く そ う は 思 わ な い	そ う は い え な い	ど ち ら と も	そ う 思 う	強 く そ う 思 う
B 1: 授業・演習中は、集中して熱心に取り組むことができた			2%	10%	32%	56%	
B 2: この授業は、情報大学で受講した授業の中でも、最も印象深い授業の一つであった			2%	12%	29%	56%	
B 3: この授業を受講したことで、映像メディア（テレビや映画など）の見方がより深く、楽しいものとなった		5%		8%	30%	58%	
B 4: もっと授業・演習時間が長い（コマ数が多い）と良いと思う			2%	5%	39%	54%	
B 5: 演習用機材はより高度なもの（プロ用の機材など）を使わせてほしい		2%	2%	7%	44%	44%	



設 問	は わ か ら な い 又	該 当 し な い	思 わ な い	全 く そ う は	思 わ な い	そ う は い	ど ち ら と も	そ う 思 う	そ う 思 う 強 く
B 6: 演習用機材の台数は不足であった	2%			5%	20%	32%	41%		
B 7: 後期演習の班別の自由創作演習という演習形態は適切であった					17%	37%	46%		
B 8: 演習中の教師の果たした役割は必要十分なものであった	2%			2%	12%	41%	41%		
B 9: 自分の班が制作した作品の水準は、満足のいくものであった	5%			2%	17%	41%	34%		
B 10: 全体としての作品の水準は、本学の学生作品として満足すべきものだ	5%			2%	5%	51%	37%		
B 11: 社会一般の観点からしても、全体としての作品の水準は、大学生の作品として十分に鑑賞に耐えるものだと思う				2%	12%	24%	61%		
B 12: 友人・知人が制作・出演しているから面白いのであって、一般の人々が見ても、評価してくれないと思う				2%	7%	34%	56%		
B 13: 映像メディアについての専門的知識や技能を修得できた					13%	53%	35%		
B 14: 表現活動をする楽しさを味わうことができた		3%			15%	48%	35%		
B 15: チームワークの大切さや計画性の必要性を学ぶことができた		5%	13%	35%	30%	18%			
B 16: 大学教育において、このような授業が実施されていることは、十分意義のあることだと思う		3%		15%	30%	53%			
B 17: これからも映像メディアに能動的(積極的)に接していきたい(観賞や制作をしていきたい)と思う	3%			10%	25%	63%			

#### ④演習の趣旨についての理解

メディア・リテラシーの育成としての演習の意義については理解を得られたものと考えられる。(A26: この授業を通じて、自分の映像言語能力は向上した=84%、B3: この授業を受講したことで、映像メディアの見方がより深く、楽しいものとなった=88%、B17: これからも映像メディアに能動的に接していきたいと思う=88%)

#### ⑤全体的な授業評価

全体として、本授業に対する評価はおおむね良好なものであったと考えられる。(A20: この授業を受けた後、この科目に対する興味が増した=96%、A21: この授業を受講した価値があった=98%、B2: この授業は、情報大学で受講した授業の中でも、最も印象深い授業の一つであった=85%、B16=大学教育において、このような授業が実施されていることは十分意義のあることだと思う=83%)

## 5. 映像制作教育の課題

本学における今後の映像制作教育のあり方の課題として、以下のようなことを考えていく必要があるだろう。

### 1) 教育理念の確立・教育内容の充実

大学における映像教育の理念はなにか、演習の目標・水準はどこに設定することが妥当か、それは履修者が求めるもの(入学時に抱いていた期待)を満たし得るものなのか、十分に検討される必要がある。また、映像表現はそれ自体が独立して存在するのではなく、幅広い教養とノーマルな感性が求められるものである。美学や演劇学、映画史学やシナリオ学などの映画関連科目も、今後な

んらかのかたちで展開をはからなくてはならないはずである。

## 2) 演習環境の改善

演習環境は大きく改善していく必要がある。現在使用している民生用ビデオ機器は自動化が進みすぎ、表現原理を学ぶ上での基本要件を満たさない。プロとして通用する人材の育成には遠く、専門科目としての本来的使命を果たせない。せめて業務用機を整備するようにしたい。異なるシチュエーションのセットが常設でき、ロングショットが可能なスタジオや、工作室・資材倉庫などのユーティリティの整備も求められるところである。

## 3) 成果物の質的向上・客観的評価

大学内で制作・発表する映像作品の水準は、ともすれば学生・教員ともに自己満足に陥りがちではないかと思われる。成果物や授業内容について学外識者からの評価を受ける必要があると考えられる。また、近似のカリキュラムをもつ他大学の学生作品との交換上映会や、そのライブラリー化が図れないかを検討したい。

## 4) 社会性の獲得

映像によって表現しようとするテーマも、身内の学生だけが出演するドラマのようなものから、地域に根ざしたドキュメンタリーやコマーシャル映像の制作など、より社会性のある表現活動を展開できないかと考えている。そのための、大学としての地域との融合や、学生のコミュニケーション能力の育成などが、さらに求められるところである。

## 5) 総合的学習としての認識の確立

マルチメディア、ブロードバンドなどの概念（言葉）が錯綜し、一般の人々のなかには（あるいは大学関係者のなかにおいても）、映像コンテンツはコンピュータの中で全て出来あがってしまうかのような錯覚が生じつつあるかに危惧される。映像制作教育においては、メディア機器の習熟もさることながら、表現の論理性、チーム制作による協調性・計画性の育成、手作りの面白さや発見の喜びの獲得といった、創作教育・人間性教育の側面が再認識されるべきだと思われる。映像表現とは総合表現であり、全人格的な発露であり、かつまた仲間たちとの協働の所産でしかあり得ないということを学ぶ意味は小さくないはずである<sup>5)</sup>。

## おわりに

準備を含めて多大な労力を要する授業経営であったが、周囲の方々の理解と履修学生諸君の協力を得て、3年間を無事に終了することができた。現実的な与条件のなかでは、本教科のなし得るところも、教養としてのメディア・リテラシー育成のためのひとつの方法論にとどまるものではあるが、履修者の多くには、このようなプロジェクト学習を完遂したことによって自己効力化が図られ、あるいは映像メディアの特性や社会的問題性などへの関心が高まり、生涯を通じた情報能力を獲得することに資する授業であったことと考えている。ひろくご批評を賜り、さらなる改善を重ねてまいりたい。

## 注

- 1) 本学科は、1996年に経営情報学部情報文化学科として設置され、2001年度の学部改組にともない総合情報学部情報文化学科となった。このとき、カリキュラムの一部を改訂し、「映像表現論Ⅰ・Ⅱおよび同演習」は、新カリキュラム「ビデオ制作演習Ⅰ～Ⅳ」に移行した。本稿は、2000年度までの入学者を対象としたカリキュラム（通称旧カリ）における「映像表現論Ⅱおよび同演習」のまとめとして報告するものである。
- 2) 同スタジオは、ORAD社製のバーチャルスタジオシステムと、業務用スタジオカメラ（3台）、ビデオスイッチャーなどにより構成されている。スタジオのブルーバックホリゾンに描かれた格子状の模様（グリッド）を、スタジオカメラがさまざまな角度で収録することによって得られる歪曲データをCG生成にフィードバックすることによって、実景とCGとを、リアルタイムで合成・表示することができる（写真4参照）。
- 3) この「基礎演習（写真演習）プログラム」については、以下にその詳細が報告されている。伊藤敏朗，映像制作教育における基礎的演習法としての写真教育の導入，教育メディア研究，第8巻第2号(2002.3) pp.79-90（日本教育メディア学会）
- 4) Canopus社のVideo on demandシステムであるMEDIAEDGEサーバを使用し、MPEG2による蓄積・配信をおこなっている。なお、このシステムは、館内LANに接続された専用端末機に配信するもので、学外からのアクセスはできない。
- 5) 鳥居元宏（大阪芸術大学映像学科長：当時）は、次のように述べている。「技術面のほかに学生に学んでほしいことは、まず協調性。物を作る人間の多くは自意識のかたまりで、学生にも『自分ひとりで映画を作れる』と思っている者がいます。しかし、私自身が四十年近く脚本など映像の現場に関わってきて骨身にしみたのが『一人では何もできない』ということ。映画が個人創作ではなく、総合芸術であることを理解させることが大切になります。」（ライバル徹底研究映画・映像学科特集日本大学芸術学部・大阪芸術大学，産経新聞1999.7.10夕刊p.7）

## 参考文献

- 1) 伊藤敏朗，大学における映像コンテンツ制作演習～その実践のプログラムの構築と課題，第8回日本教育メディア学会2001年度大会発表論文集(2001)，pp.24-25
- 2) 小町真之・浦川朋司・坂元多・古賀暁子，大学における映像制作教育（シンポジウムⅢ），第5回日本視聴覚・放送教育学会1998年度大会発表論文集(1998)，pp.123-131